Express Mail Label No. Dated: _____

Docket No.: 09868/000M897-US0
(PATENT)

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of:
Hiroshi Naobayashi

Application No.: Not Yet Assigned | Confirmation No.:

Filed: Concurrently Herewith | Art Unit: N/A

For: GAME MACHINE AND GAME PROGRAM | Examiner: Not Yet Assigned

CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS

MS Patent Application
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign application filed in the following foreign country on the date indicated:

Country	Application No.	Date
Japan	2002-374616	December 25, 2002

In support of this claim, a certified copy of the said original foreign application is filed herewith.

Dated: October 2, 2003

Respectfully submitted,

By MARIE GILFILLAN 44085
Joseph R. Robinson
Registration No.: 33,448
DARBY & DARBY P.C.
P.O. Box 5257
New York, New York 10150-5257
(212) 527-7700
(212) 753-6237 (Fax)
Attorneys/Agents For Applicant

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application: ２００２年１２月２５日

出 願 番 号
Application Number: 特願２００２－３７４６１６

[ST. 10/C]: [ＪＰ２００２－３７４６１６]

出 願 人
Applicant(s): コナミ株式会社

２００３年 ７月 ８日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office 太田信一郎

出証番号 出証特２００３－３０５４０９５

【書類名】　特許願
【整理番号】　P1775
【提出日】　平成14年12月25日
【あて先】　特許庁長官殿
【国際特許分類】　A63F　5/04
【発明者】
　【住所又は居所】　東京都千代田区丸の内２丁目４番１号　コナミ株式会社内
　【氏名】　直林　裕
【特許出願人】
　【識別番号】　000105637
　【氏名又は名称】　コナミ株式会社
【代理人】
　【識別番号】　100114258
　【弁理士】
　【氏名又は名称】　福地　武雄
【手数料の表示】
　【予納台帳番号】　150914
　【納付金額】　21,000円
【提出物件の目録】
　【物件名】　明細書　1
　【物件名】　図面　1
　【物件名】　要約書　1
【プルーフの要否】　要

【書類名】　明細書

【発明の名称】　遊技機および遊技プログラム

【特許請求の範囲】

【請求項１】　遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示および前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行ない得る表示部と、

前記表示部において予め選定された入賞ライン上で、入賞を成立させるように各シンボルが停止表示するか、あるいは停止表示したかどうかを判定する判定部と、

前記表示部上を移動する指標と、

前記入賞が成立したときに、前記入賞ラインに沿って前記指標を移動させることによって前記入賞ラインを強調化すると共に、遊技進行を司る制御部とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項２】　前記指標は、前記表示領域の境界線を覆う枠で形成されていることを特徴とする請求項１記載の遊技機。

【請求項３】　前記制御部は、前記表示部において、前記入賞ライン上に停止表示したシンボルのうち、入賞に係るシンボルを表示した表示領域の枠を、前記指標が通過表示された後も強調化状態に維持する制御を行なうことを特徴とする請求項２記載の遊技機。

【請求項４】　前記制御部は、前記表示部において、前記指標が通過表示された後、前記入賞ライン上に停止表示したシンボルのうち、入賞に係らないシンボルを不鮮明な状態で表示する制御を行なうことを特徴とする請求項１から請求項３のいずれかに記載の遊技機。

【請求項５】　前記制御部は、前記表示部において、前記指標の軌跡を表示する制御を行なうことを特徴とする請求項１から請求項４のいずれかに記載の遊技機。

【請求項６】　前記指標の形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合が、前記成立した入賞の配当値に応じて設定されたことを特徴とする請求項１から

請求項５のいずれかに記載の遊技機。

【請求項７】　前記制御部は、前記成立した入賞の配当値に応じて、前記設定された形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合で前記指標を表示する制御を行なうことを特徴とする請求項６記載の遊技機。

【請求項８】　前記指標の形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合が、前記入賞ラインに応じて設定されたことを特徴とする請求項１から請求項５のいずれかに記載の遊技機。

【請求項９】　前記制御部は、前記入賞ラインに応じて、前記設定された形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合で前記指標を表示する制御を行なうことを特徴とする請求項８記載の遊技機。

【請求項１０】　前記制御部は、前記入賞ラインに沿う前記指標の移動の方向および速さを、遊技情況に応じて任意に選択することを特徴とする請求項１から請求項９のいずれかに記載の遊技機。

【請求項１１】　前記制御部は、前記指標の移動の状態を再現表示する制御を行なうことを特徴とする請求項１から請求項１０のいずれかに記載の遊技機。

【請求項１２】　コンピュータにロードされることによって、

遊技機における表示部に、前記表示部の複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示および前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行なわせるための信号を出力する処理と、

前記停止表示される複数のシンボルのうち特定のシンボルが、予め選定された入賞ライン上に位置するどうかを判定する処理と、

前記判定の結果、前記特定のシンボルが前記入賞ライン上に位置すると判定された場合、前記入賞ラインに沿う指標を表示するとともに該指標を前記入賞ラインに沿って移動させるための信号を出力する処理と、を含む一連の処理をコンピュータが実行し得る命令群として構成したことを特徴とする遊技プログラム。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、入賞が成立したときに、指標が表示部上の入賞ラインに沿って移動する遊技機および遊技プログラムに関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来の遊技機では、複数の入賞が成立した際に、各入賞ラインをプレイヤーにわかりやすく表示するための工夫がされている。例えば、成立した入賞に係る入賞ライン、または配列上のシンボルを点滅させたり、色を変えたりしている。また、その入賞ライン上のシンボルを短い線で結ぶ場合もある。プレイヤーは、このような表示に基づいて、どの入賞ラインについて入賞が成立しているのかを判断することとなる。

【０００３】

【特許文献１】

米国特許第５，７７６，０７４号公報

【０００４】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来の遊技機では、多くの入賞が成立した際に、入賞ラインが複雑に絡み合ってわかりにくくなる場合がある。このような場合、たとえ成立した入賞に係る入賞ライン、または配列上のシンボルを点滅させたり、色を変えたりしたとしても、プレイヤーに対して、成立した入賞に係る入賞ラインを的確に把握させることは容易ではない。多くの入賞が成立した場合であっても、どの入賞ラインについて入賞が成立しているのかを、プレイヤーに的確に把握させる必要がある。一方、どの入賞ラインについて入賞が成立しているのかをプレイヤーに対してわかりやすく表示することができれば、プレイヤーの遊技に対する興味を掻き立てることができると考えられる。

【０００５】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、プレイヤーの興味を掻き立てる遊技機および遊技プログラムを提供することを目的とする。

【０００６】

【課題を解決するための手段】

上記の目的を達成するために、本発明の遊技機は、遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示および前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行ない得る表示部と、前記表示部において予め選定された入賞ライン上で、入賞を成立させるように各シンボルが停止表示するか、あるいは停止表示したかどうかを判定する判定部と、前記表示部上を移動する指標と、前記入賞が成立したときに、前記入賞ラインに沿って前記指標を移動させることによって前記入賞ラインを強調化すると共に、遊技進行を司る制御部とを備えることを特徴としている。

【０００７】

このように、指標を移動させることによって、成立した入賞に係る入賞ラインが強調化されるので、プレイヤーは、どの入賞ラインについて入賞が成立しているのかを明確に把握することができる。特に、複数の入賞が成立し、それらの成立した入賞に係る入賞ラインが複雑に絡み合って表示される場合であっても、指標が各入賞ラインを移動しながら強調化するので、プレイヤーはどの入賞ラインについて入賞が成立しているのかを直感的に把握することが可能となる。その結果、プレイヤーのゲームに対する期待感を高め、興味を掻き立てることが可能となる。

【０００８】

また、本発明の遊技機は、前記指標は、前記表示領域の境界線を覆う枠で形成されていることを特徴としている。

【０００９】

このように、指標が、表示領域の境界線を覆う枠で形成されているので、表示領域内のシンボルが指標によって隠されることがない。これにより、成立した入賞に係る入賞ラインを強調化すると共に、入賞に係るシンボルを明確に表示することが可能となる。

【００１０】

また、本発明の遊技機は、前記制御部は、前記表示部において、前記入賞ライン上に停止表示したシンボルのうち、入賞に係るシンボルを表示した表示領域の

枠を、前記指標が通過表示された後も強調化状態に維持する制御を行なうことを特徴としている。

【００１１】

このように、指標が通過表示された後も、入賞に係るシンボルを表示した表示領域の枠が強調化状態で維持されるので、指標が通過表示された後が履歴となって残ることとなる。これにより、プレイヤーは、指標が通過した履歴を辿ることができる。その結果、プレイヤーに対して、指標が通過表示された後であっても、成立した入賞ラインを明確に把握させることが可能となる。

【００１２】

また、本発明の遊技機は、前記制御部は、前記表示部において、前記指標が通過表示された後、前記入賞ライン上に停止表示したシンボルのうち、入賞に係らないシンボルを不鮮明な状態で表示する制御を行なうことを特徴としている。

【００１３】

このように、指標が通過表示された後、入賞に係らないシンボルを不鮮明な状態で表示するので、入賞に係らないシンボルが目立ちにくくなる一方、入賞に係るシンボルが目立ちやすくなる。これにより、プレイヤーに対して、入賞に係るシンボルと入賞に係らないシンボルとを区別させやすくすることが可能となる。

【００１４】

また、本発明の遊技機は、前記制御部は、前記表示部において、前記指標の軌跡を表示する制御を行なうことを特徴としている。

【００１５】

このように、指標の軌跡が表示されるので、指標が移動した後にその軌跡が残される。これにより、演出効果が高まると共に、指標の動きが捕らえやすくなるので、プレイヤーに対して成立した入賞ラインを認識させやすくすることができる。

【００１６】

また、本発明の遊技機は、前記指標の形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合が、前記成立した入賞の配当値に応じて設定されたことを特徴としている。また、前記制御部は、前記成立した入賞の配当値に応じて、前記設定された形

状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合で前記指標を表示する制御を行なうことを特徴としている。

【００１７】

このように、指標の形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合が、成立した入賞の配当値に応じて設定され、この設定された形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合で指標を表示するので、入賞の配当値に応じて異なる表示を行うことができる。これにより、プレイヤーに対して、入賞の配当値の違いを明確にし、それぞれの配当値をわかり易く表示することが可能となる。

【００１８】

また、本発明の遊技機は、前記指標の形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合が、前記入賞ラインに応じて設定されたことを特徴としている。また、前記制御部は、前記入賞ラインに応じて、前記設定された形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合で前記指標を表示する制御を行なうことを特徴としている。

【００１９】

このように、指標の形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合が、入賞ラインに応じて設定され、この設定された形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合で指標を表示するので、入賞ラインに応じて異なる表示を行うことができる。これにより、プレイヤーに対して入賞ラインの違いを明確にし、それぞれの入賞ラインをわかり易く表示することが可能となる。

【００２０】

また、本発明の遊技機は、前記制御部は、前記入賞ラインに沿う前記指標の移動の方向および速さを、遊技情況に応じて任意に選択することを特徴としている。

【００２１】

このように、遊技状況に応じて、入賞ラインに沿う指標の移動の方向および速さが任意に選択されるので、バリエーションの豊富な指標の表示を行うことができる。例えば、一つの入賞ラインにおいて、表示部に対して左から右へ向かう入賞ラインは入賞成立とはなっていないが、右から左へ向かう入賞ラインは入賞成

立となっている場合、指標を右から左へ移動させることにより、その入賞ラインにおいて右から左へ向かう場合に入賞となっていることをプレイヤーに明確に示すことができる。また、指標が移動する速さを変化させることによって、プレイヤーに緊張感を感じさせることができる。さらに、複数の入賞ラインについて入賞が成立した場合に、指標が移動する速さを大きくすることによって、短時間ですべての入賞に係る入賞ラインを明示することが可能となる。

【００２２】

また、本発明の遊技機は、前記制御部は、前記指標の移動の状態を再現表示する制御を行なうことを特徴としている。

【００２３】

このように、指標の移動の状態を再現表示するので、入賞に関して再確認することが可能となる。例えば、ラストゲームリコールなどにおいて、指標の移動が再現できるため、成立した入賞に係る入賞ラインがどうであったかを確認することができる。その結果、遊技に関し、フェアネスを確保することができる。

【００２４】

また、本発明の遊技プログラムは、コンピュータにロードされることによって、遊技機における表示部に、前記表示部の複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示および前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行なわせるための信号を出力する処理と、前記停止表示される複数のシンボルのうち特定のシンボルが、予め選定された入賞ライン上に位置するどうかを判定する処理と、前記判定の結果、前記特定のシンボルが前記入賞ライン上に位置すると判定された場合、前記入賞ラインに沿う指標を表示するとともに該指標を前記入賞ラインに沿って移動させるための信号を出力する処理と、を含む一連の処理をコンピュータが実行し得る命令群として構成したことを特徴としている。

【００２５】

このように、指標を移動させることによって、成立した入賞に係る入賞ラインが強調化されるので、プレイヤーは、どの入賞ラインについて入賞が成立してい

るのかを明確に把握することができる。特に、複数の入賞が成立し、それらの成立した入賞に係る入賞ラインが複雑に絡み合って表示される場合であっても、指標が各入賞ラインを移動しながら強調化するので、プレイヤーはどの入賞ラインについて入賞が成立しているのかを直感的に把握することが可能となる。その結果、プレイヤーのゲームに対する期待感を高め、興味を掻き立てることが可能となる。

【００２６】

【発明の実施の形態】

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。本実施の形態に係る遊技機は、入賞が成立したときに、指標がシンボル表示部上の入賞ラインに沿って移動する。指標が移動することによって、成立した入賞に係る入賞ラインを強調化するのである。指標とは、入賞に係る入賞ラインを明示するインジケーターである。成立した入賞に係る入賞ラインとは、遊技開始時に選択された入賞ラインのうち、その入賞ライン上で停止表示されたシンボルの組み合わせにより入賞が成立した入賞ラインである。

【００２７】

本実施の形態では、指標は、表示領域の境界線を覆う枠で形成されている。具体的には、図４に示すように、指標は、第１リール７１の下段表示領域６１上に描かれた枠８０である。このように、指標が、表示領域の境界線を覆う枠８０で形成されているので、表示領域内のシンボルが指標によって隠されることがない。これにより、成立した入賞に係る入賞ライン（図４中、矢印Ｐ）を強調化すると共に、入賞に係るシンボルを明確に表示することが可能となる。この指標としての枠８０は、図５に示すように、成立した入賞に係る入賞ライン上を例えば、矢印Ｑの方向に移動する機能を有する。

【００２８】

選択された入賞ラインが、図４中矢印で示すラインであるとする。具体的には、第１リール７１の下段表示領域６１、第２リール７２の中段表示領域６２、第３リール７３の上段表示領域６３、第４リール７４の中段表示領域６４、そして第５リール７５の下段表示領域６５を結ぶラインがプレイヤーに選択された入賞

ラインであるとする。そして、この入賞ライン上で入賞が成立した場合、指標としての枠８０をその成立した入賞に係る入賞ライン上で一方の端のリール（図４では、第1リール７１が該当）から他方の端のリール（図４では、第５リール７５が該当）まで移動させる。このように、シンボルが停止表示される表示画面上で指標を移動させて遊技の結果をプレイヤーに明示することによって、物理的リール、およびビデオリールを有する遊技機に対して本発明を適用することができる。これにより、プレイヤーが成立した入賞に係る入賞ラインを認識するのを容易にし、その興味を掻き立てることができる。

【００２９】

また、本発明は、シンボルを表示することができるすべての装置（ゲームを行なう装置）に適用可能である。ここでは、複数種類のシンボルを列方向（行方向であってもよい）に変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、変動表示しているシンボルを停止表示することができる遊技機を例にとって説明する。シンボルを変動表示する部分には、機械的な回胴（リール）を用いてもよいし、液晶画面等に画像としてシンボルを変動表示するビデオリールを用いてもよい。また、パチンコホールに導入されているスロットマシンのように、プレイヤーが自らの意思でストップボタンを操作して各回胴（リール）の停止タイミングおよび停止順序を決めることができる遊技機だけでなく、カジノに導入されているスロットマシンやパチンコ遊技機のように、プレイヤーの意志とは関係なく各リールが自動的に順次停止する遊技機にも適用可能である。また、本実施の形態では、賭け数付与体として、メダルを例にとって説明するが、本発明は、これに限定する趣旨ではなく、パチンコ玉その他の遊技価値を与え得るすべての媒体が該当する。

【００３０】

図１において、遊技機１は、筐体２と、この筐体２の前面に開閉自在に取り付けられる前面パネル３とから構成される。前面パネル３の背後には、液晶パネルまたはＣＲＴ（Ｃａｔｈｏｄｅ－Ｒａｙ　Ｔｕｂｅ）により構成され、例えば５列にシンボルを表示する本発明にいうころの表示部に相当するシンボル表示部７が設けられている。本実施の形態では、ビデオリール方式を採っており、プログ

ラムを実行させることによって、シンボル表示部７には５つのリールが表示される。

【００３１】

すなわち、図４に示すように、シンボル表示部７は、列方向（遊技機の上下方向）にシンボルを変動表示および停止表示させるリールを５つ有している。具体的には、第１リール７１、第２リール７２、第３リール７３、第４リール７４、そして第５リール７５である。各リールによって種々のシンボルを変動表示または停止表示することが可能である。シンボル表示部７は、各種のシンボルを含んでいる。そして、上記のように、複数種類のシンボルを列方向に変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、変動表示しているシンボルを停止表示する。

【００３２】

なお、シンボル表示部７は、５×５の表示領域の集合から構成されても良いし、各表示領域が、六角形や八角形等の多角形の表示領域から構成されても良い。これにより、ゲームの設定の自由度が高まり、プレイヤーの興味を掻き立てることができる。

【００３３】

また、筐体２の前面にはメダル投入口１０と、投入したメダルが詰まった等の場合に、メダルを返却するメダル返却ボタン１０ａとが設けられている。スタートレバー１１は、シンボル表示部７の回転表示（変動表示）を開始させる操作を行なうレバーである。

【００３４】

この遊技機１によるゲームは、プレイヤーがＢＥＴ操作によって有効な入賞ラインを特定することによって開始される。入賞ラインは、例えば、横中央ライン、横上下ライン、および斜めラインなど複数の設定が可能となっている。また、ＢＥＴ操作は、後述するメダル投入口１０にメダルを投入するか、または貯留メダル投入ボタン２１によって貯留しているメダルをＢＥＴすることによって行われる。また、これらのＢＥＴ操作を併用することによってもＢＥＴは可能となっている。

【００３５】

なお、上記のように、入賞ラインがゲーム開始時に予め選択される場合だけでなく、所定のシンボルの配列により、入賞が判断されてもよい。例えば、３つのボーナスシンボルが、シンボル表示部７におけるいずれかの３つの領域に表示されたときにボーナスゲームに入賞させるような場合である。

【００３６】

プレイヤーによるＢＥＴ操作によって入賞ラインが特定され、スタートレバー１１が操作されると、シンボル表示部７がシンボルを変動表示させる。そして、予め定められた時間が経過すると、シンボル表示部７は、順次変動表示しているシンボルを停止表示する。停止順序は、例えば、シンボル表示部７に向かって左から順に停止する。停止の際には、例えば、０．５秒の時間間隔をもって停止する。この停止時にいずれかの入賞ライン上に所定のシンボルの組み合わせが表示されると、そのシンボルの組み合わせに応じた入賞が得られる。

【００３７】

また、前面パネル３の下方には、メダル払い出し口１５とメダル受皿１６とが設けられ、前面パネル３の上方には、ゲームの演出のために駆動する遊技演出表示器１７が設けられている。遊技演出表示器１７は、例えば、ＬＣＤ（Ｌｉｑｕｉｄ　Ｃｒｙｓｔａｌ　Ｄｅｖｉｃｅ）または各種ランプ類から構成される。本実施の形態では、ＬＣＤを採用した例を示す。また、前面パネル３の上方には、ボーナスゲーム表示器１８が設けられている。ボーナスゲーム表示器１８は、ＬＥＤ（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）で構成され、プレイヤーに高い遊技価値を付与するボーナス賞の当選または入賞、ゲームの演出、エラー発生時を表示する。スピーカ１９は、音声案内、音楽、効果音等を発生させる。なお、ボーナス賞に入賞すると、例えば、勝率が１／３になるような、プレイヤーに有利なゲーム展開となる。

【００３８】

前面パネル３に設けられた複数のランプ２０は、点灯、消灯、または点滅することによって、メダル投入枚数（またはＢＥＴされたクレジット数）に応じて有効化された入賞ラインの表示、入賞の表示などのゲームに関する表示を行なう。また、貯留メダル投入ボタン２１は、図示しないメダル貯留装置に貯留（クレジ

ット）されているメダルを所定の枚数だけ使用するボタンであり、貯留メダル投入ボタン２２は、図示しないメダル貯留装置に貯留されているメダルを最大規定枚数使用するためのボタンである。メダル貯留枚数表示部２３は、図示しないメダル貯留装置に貯留されているメダルの枚数を表示する。入賞回数表示部２４は、ボーナス賞の入賞の際に入賞回数や残り回数などを表示する。メダル払い出し枚数表示部２５は、メダル払い出し枚数などを表示する。メダル貯留枚数表示部２３、入賞回数表示部２４およびメダル払い出し枚数表示部２５は、例えば、ＬＥＤで構成されている。精算ボタン２６は、貯留されているメダルの精算を行い、施錠装置２７は、回す方向によって、ドアの解錠を行なう。ラベル２８には、遊技機１の形式やメーカー名などが記載される。

【００３９】

図２は、本実施の形態に係る遊技機の電気的構成を示す図である。図２に示すように、遊技機１は、電気的にメイン基板Ａとサブ基板Ｂとから構成される。メイン基板Ａにおいて、ＣＰＵ３０は、ＲＯＭ３１およびＲＡＭ３２を備え、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ＲＯＭ３１には、遊技機１の動作を制御する制御プログラムの他、賞群の事前決定（内部抽選）を行なうために使用する賞群抽選テーブルなどが格納されている。これらのＣＰＵ３０、ＲＯＭ３１およびＲＡＭ３２は、判定部および制御部を構成する。

【００４０】

また、ＣＰＵ３０には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路３３と、一定の乱数を発生させる乱数発生回路３４とが接続されている。ＣＰＵ３０から送出される制御信号は、出力ポート３５を介して、メダルの払い出しを行なうメダル払い出し装置３６と、シンボル表示部７を制御する表示部制御回路３７とに出力される。シンボル表示部７および表示部制御回路３７は、表示部を構成する。

【００４１】

また、メダルの適否を判別するメダル判別装置３８、払い出すメダル数をカウントする払い出しメダルカウンタ４０、およびリールの回転を開始させるスタートレバー４１から出力された信号は、入力ポート４３を介してＣＰＵ３０に入力

される。ＣＰＵ３０から出力される信号は、サブ基板Ｂへの信号送出タイミングを制御する送出タイミング制御回路４５からの制御を受けて、データ送出回路４６を介してサブ基板Ｂへ出力される。

【００４２】

サブ基板Ｂでは、データ送出回路４６から出力された信号はデータ入力回路４７に入力される。データ入力回路４７に入力された信号は、ＣＰＵ４８で処理される。ＣＰＵ４８には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路４９と、各種プログラムおよび画像データが記録されたＲＯＭ５０と、ＲＡＭ５１とが接続されている。画像に関するデータは、ＣＰＵ４８から画像処理等を行なう表示回路５２を介して液晶表示器５３に出力される。液晶表示器５３では、文字、静止画、動画等が表示される。また、音声に関するデータは、ＣＰＵ４８から音声処理等を行なうサウンドＬＳＩ５４を介してアンプ回路５６に出力される。サウンドＬＳＩ５４は、音声ＲＯＭ５５から必要な音声データを抽出して音声データの処理を行なう。アンプ回路５６で増幅等の処理を受けた音声データは、音声の調整を行なう音声調整回路５７を介してスピーカ５８に出力される。

【００４３】

次に、以上のように構成された本実施の形態に係る遊技機の動作について説明する。図３は、本実施の形態に係る遊技機の特徴的な動作を示すフローチャートである。また、図４から図８は、シンボル表示部７における表示例を示す図である。

【００４４】

まず、プレイヤーの入力により、通常のゲーム開始操作が行われる（ステップＳ１）。ここでは、上記のようにプレイヤーによるＢＥＴ操作によって入賞ラインが選択され、スタートレバー１１が操作される。次に、第１から第５リールにおけるリール帯の停止番号用の乱数値を取得し（ステップＳ２）、内部処理において入賞に係る入賞ラインを確定する（ステップＳ３）。次に、第１から第５リールの回転が開始される（ステップＳ４）。このときの回転の方向は、本実施の形態では上から下であるが、下から上でもよい。なお、列方向だけでなく、行方向にリールを設け、左から右、または右から左に回転させてもよい。

【００４５】

次に、第１から第５リールの回転を順次停止させる（ステップＳ５）。ここでは、第１リールから第５リールへ向けて所定の時間間隔をもって順次停止することとする。時間間隔は、例えば、０．５秒とすることができる。次に、ゲームの入賞判定を行う（ステップＳ６）。

【００４６】

この判定の結果、例えば図４に示すように、第１リール７１の下段表示領域６１、第２リール７２の中段表示領域６２、第３リール７３の上段表示領域６３、第４リール７４の中段表示領域６４、そして第５リール７５の下段表示領域６５の入賞ラインにおいて入賞が成立したとする。このように入賞が成立した場合は、図５に示すように、成立した入賞に係る入賞ライン上で指標としての枠８０を移動させて、その入賞ラインを強調化する（ステップＳ７）。

【００４７】

ここで、例えば、図６に示すように、枠８０が通過した後であっても、入賞に係るシンボルについては、枠８０ａの表示を残すことによって、入賞ラインを強調化した状態を維持する。このように、枠８０が通過表示された後も、入賞に係るシンボルを表示した表示領域の枠が強調化状態で維持されるので、枠８０が通過表示された後が履歴となって残ることとなる。これにより、プレイヤーは、枠８０が通過した履歴を辿ることができる。その結果、プレイヤーに対して、枠８０が通過表示された後であっても、成立した入賞ラインを明確に把握させることが可能となる。

【００４８】

また、図７に示すように同一の入賞ライン上にあって、入賞に係らないシンボルに関しては、不鮮明な表示となるように、ぼかしをいれた別の枠８１を残す。このように、枠８０が通過表示された後、入賞に係らないシンボルに、ぼかしをいれて不鮮明な状態で表示するので、入賞に係らないシンボルが目立ちにくくなる。そして、相対的に、入賞に係るシンボルが目立ちやすくなる。これにより、プレイヤーに対して、入賞に係るシンボルと入賞に係らないシンボルとを区別させやすくすることが可能となる。

【００４９】

なお、以上では、指標を枠８０として説明したが、枠８０とは異なる外観を有する指標を用いてもよい。例えば、枠８０の代わりに「カエル」、「鳥」、「魔法使い」等が描かれたキャラクターのシンボルを指標として用いるのである。そして、これらのシンボルを入賞ライン上で移動させる。これにより、多数のキャラクターシンボルを用いて、演出のバリエーションを豊富にすることができる。

【００５０】

また、同一の入賞ライン上であっても、シンボルの配列方向により入賞の有無が決定される場合がある。例えば、同じシンボルが３つ並んだら入賞となる場合においては、入賞ラインを辿る方向によって入賞の有無が決まる。この場合、入賞に係るシンボルの配列の方向をプレイヤーにわかりやすく明示するのが好ましい。例えば、図５に示すように、シンボル「Ａ」が左から右へ３つ並ぶことによって入賞が成立している場合は、枠８０は、図５に示すように、左から右へ移動する。一方、図８に示すように、シンボル「Ａ」が右から左へ３つ並ぶことによって、入賞ラインＲ上で入賞が成立している場合は、枠８０は右から左へ移動する。これにより、入賞に係るシンボルの配列の方向を明確に表示することが可能となる。

【００５１】

指標としての枠８０を移動させる表示は、一定の周期をもって繰り返し行っても良い。これにより、プレイヤーは入賞ラインの表示を見逃した場合であっても、いつでも入賞ラインの確認できる。なお、入賞ラインを一回のみ表示した後、表示を止め、プレイヤーが画面の一部に触れたときに、再び入賞ラインを表示してもよい。

【００５２】

また、液晶表示画面上でアニメーションにより枠８０を移動してもよいが、リールの表示部とは別個にＥＬ（エレクトロ・ルミネッセンス）等の透明なディスプレイを設置し、そのディスプレイ上でアニメーションにより枠を移動してもよい。このディスプレイを設置することにより、本発明は、ビデオリールを有する遊技機だけでなく、物理的なリールを有する遊技機にも適用可能となる。

【００５３】

次に、メダル貯留枚数（クレジット）がＷＩＮのクレジットに加算される（ステップＳ８）。そして、ゲーム開始待機状態へリターンする。

【００５４】

一方、ステップＳ６の入賞判定で、入賞しなかった場合は、そのまま遊技機１は待機状態へリターンする。

【００５５】

上記の説明では、枠８０は入賞ラインに沿って移動するが、その枠８０の移動とともに、その枠８０の軌跡を表示することもできる。このように、枠８０の軌跡を表示することによって、演出効果が高まると共に、枠８０の動きが捕らえやすくなるので、プレイヤーに対して成立した入賞ラインを認識させやすくすることができる。

【００５６】

また、成立した入賞の配当値に応じて、枠８０の形状、模様または色彩またはこれらの結合を変えることができる。すなわち、枠８０の形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合が、成立した入賞の配当値に応じて設定され、この設定された形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合で枠８０を表示するのである。これにより、入賞の配当値に応じて異なる表示を行うことができる。その結果、プレイヤーに対して、入賞の配当値の違いを明確にし、それぞれの配当値をわかり易く表示することが可能となる。

【００５７】

また、本実施の形態では、複数の入賞が成立した場合、入賞をプレイヤーにわかりやすくするために成立した入賞に係る入賞ラインごとに順番に枠８０を移動表示するが、ラインごとに枠８０の形状、模様もしくは色彩またはこれらの結合を変えてもよい。すなわち、枠８０の形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合を入賞ラインに応じて設定し、その設定された形状、模様、若しくは色彩またはこれらの結合で枠８０を表示するのである。これにより、入賞ラインに応じて異なる表示を行うことができる。その結果、プレイヤーに対して入賞ラインの違いを明確にし、それぞれの入賞ラインをわかり易く表示することが可能となる

。

【００５８】

また、本発明はメインゲーム及びボーナスゲームに適用できるだけでなく、再現表示においても適用可能である。再現表示とは、いわゆるラストゲームリコールをいい、ゲーム後にプレイヤーからクレームがあった場合に以前に行われたゲームの結果を確認するために行われるゲーム結果の再表示をいう。本発明により、店舗は、プレイヤーのクレームに対応する際などに入賞の確認を容易に行うことができる。

【００５９】

また、枠８０は、遊技状態に応じて、入賞ラインに沿って任意の方向または速さで移動させることができる。入賞ラインが直線の組み合わせである場合は、枠８０は、任意の一端から他端へ移動する。速さは一定でもよいし、変動してもよい。このように、遊技状況に応じて、入賞ラインに沿う枠８０の移動の方向および速さが任意に選択されるので、バリエーションの豊富な枠８０の表示を行うことができる。また、指標が移動する速さを変化させることによって、プレイヤーに緊張感を感じさせることができる。さらに、複数の入賞ラインについて入賞が成立した場合に、指標が移動する速さを大きくすることによって、短時間ですべての入賞に係る入賞ラインを明示することが可能となる。

【００６０】

上記のような本発明の特徴的な動作は、コンピュータに制御プログラムを実行させることにより行なわれる。すなわち、この制御プログラムは、コンピュータにロードされることによって、遊技機における表示部に、前記表示部の複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示および前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行なわせるための信号を出力する処理と、前記停止表示される複数のシンボルのうち特定のシンボルが、予め選定された入賞ライン上に位置するどうかを判定する処理と、前記判定の結果、前記特定のシンボルが前記入賞ライン上に位置すると判定された場合、前記入賞ラインに沿う指標を表示するとともに該指標を前記入賞ラインに沿って移動させるための信号

を出力する処理と、を含む一連の処理をコンピュータが実行し得る命令群として構成したことを特徴としている。

【００６１】

このように、指標を移動させることによって、成立した入賞に係る入賞ラインが強調化されるので、プレイヤーは、どの入賞ラインについて入賞が成立しているのかを明確に把握することができる。特に、複数の入賞が成立し、それらの成立した入賞に係る入賞ラインが複雑に絡み合って表示される場合であっても、指標が各入賞ラインを移動しながら強調化するので、プレイヤーはどの入賞ラインについて入賞が成立しているのかを直感的に把握することが可能となる。その結果、プレイヤーのゲームに対する期待感を高め、興味を掻き立てることが可能となる。

【００６２】

上記のプログラムは、ＣＤ－ＲＯＭやＤＶＤ等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【００６３】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明の遊技機は、遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示および前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行ない得る表示部と、前記表示部において予め

選定された入賞ライン上で、入賞を成立させるように各シンボルが停止表示するか、あるいは停止表示したかどうかを判定する判定部と、前記表示部上を移動する指標と、前記入賞が成立したときに、前記入賞ラインに沿って前記指標を移動させることによって前記入賞ラインを強調化すると共に、遊技進行を司る制御部とを備えることを特徴としている。

【００６４】

このように、指標を移動させることによって、成立した入賞に係る入賞ラインが強調化されるので、プレイヤーは、どの入賞ラインについて入賞が成立しているのかを明確に把握することができる。特に、複数の入賞が成立し、それらの成立した入賞に係る入賞ラインが複雑に絡み合って表示される場合であっても、指標が各入賞ラインを移動しながら強調化するので、プレイヤーはどの入賞ラインについて入賞が成立しているのかを直感的に把握することが可能となる。その結果、プレイヤーのゲームに対する期待感を高め、興味を掻き立てることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図１】

本実施の形態に係る遊技機の外観を示す斜視図である。

【図２】

本実施の形態に係る遊技機の電気的構成を示すブロック図である。

【図３】

本実施の形態に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図４】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

【図５】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

【図６】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

【図７】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

【図８】

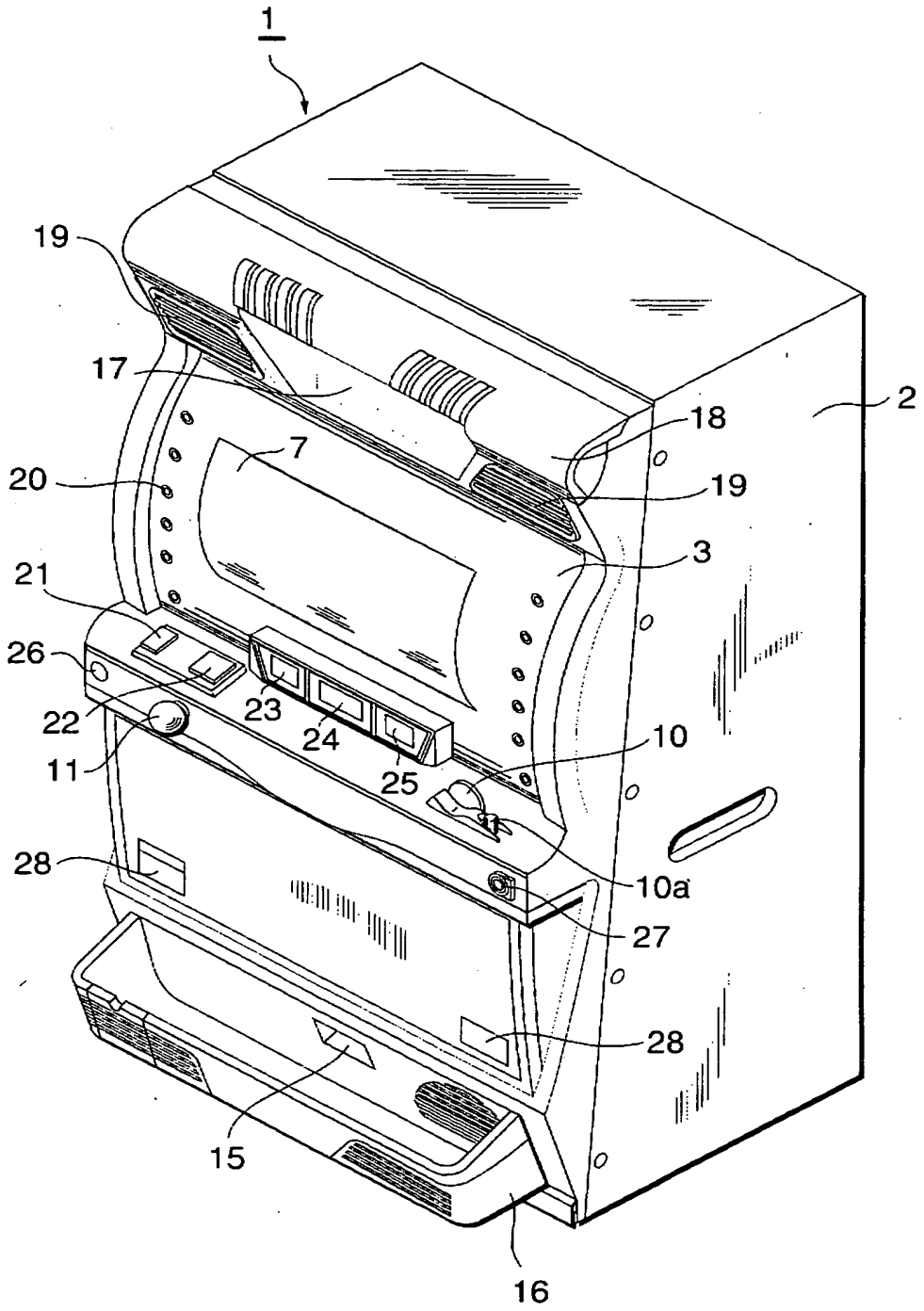
シンボル表示部の表示例を示す図である。

【符号の説明】

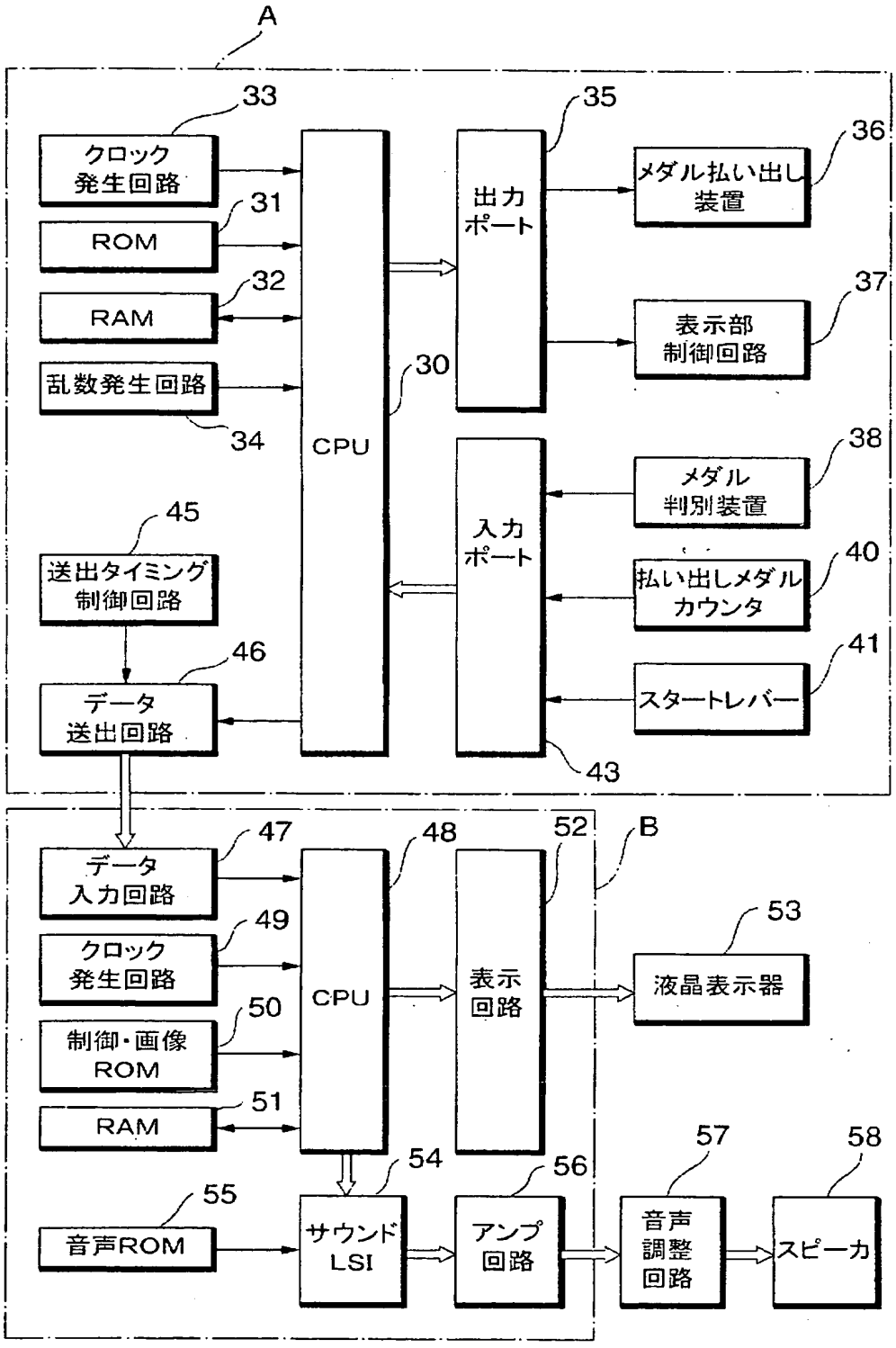
１...遊技機、２...筐体、３...前面パネル、７...シンボル表示部、３０...ＣＰＵ、３１...ＲＯＭ、３２...ＲＡＭ、３７...表示部制御回路、６１...第１リール７１の下段表示領域、６２...第２リール７２の中段表示領域、６３...第３リール７３の上段表示領域６３、６４...第１リール７４の中段表示領域、６５...第５リール７５の下段表示領域、７１...第１リール、７２...第２リール、７３...第３リール、７４...第４リール、７５...第５リール、８０...枠、８０ａ...枠、８１...枠

【書類名】　図面

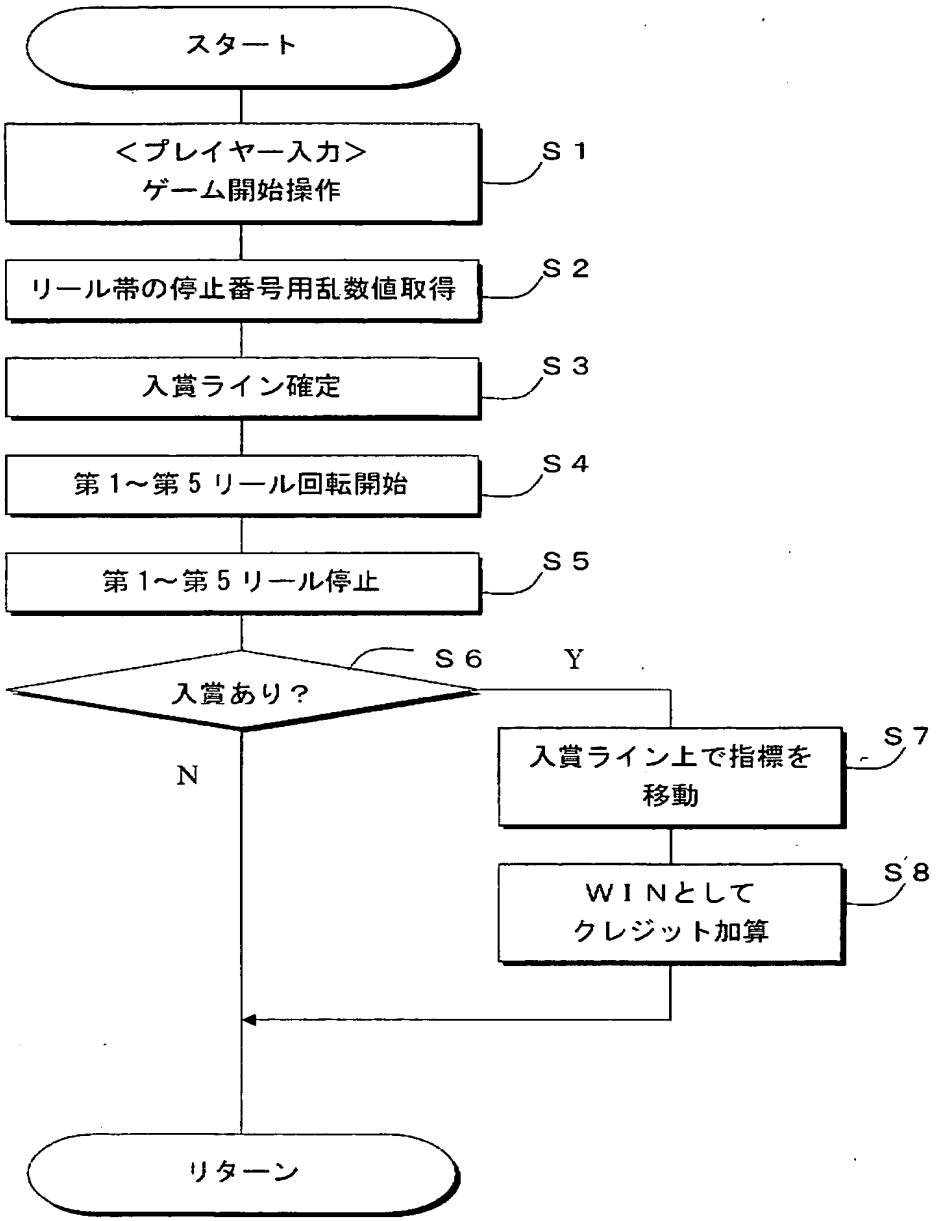
【図１】



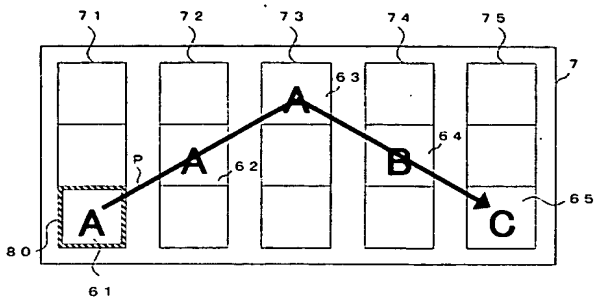
【図２】


A
33
クロック
発生回路
31
ROM
32
RAM
乱数発生回路
34
CPU
30
35
出力
ポート
36
メダル払い出し
装置
37
表示部
制御回路
入力
ポート
38
メダル
判別装置
40
払い出しメダル
カウンタ
41
スタートレバー
43
45
送出タイミング
制御回路
46
データ
送出回路
B
47
データ
入力回路
48
52
49
クロック
発生回路
50
制御・画像
ROM
51
RAM
CPU
表示
回路
53
液晶表示器
54
56
57
58
55
音声ROM
サウンド
LSI
アンプ
回路
音声
調整
回路
スピーカ

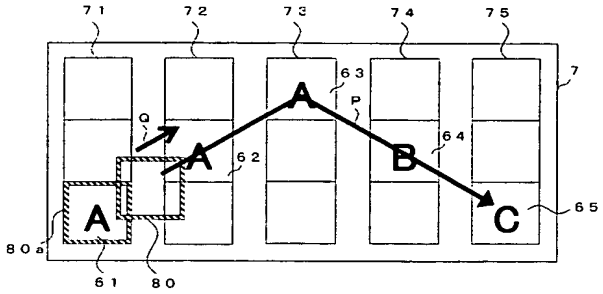
【図３】


スタート
＜プレイヤー入力＞
ゲーム開始操作
S１
リール帯の停止番号用乱数値取得
S２
入賞ライン確定
S３
第１～第５リール回転開始
S４
第１～第５リール停止
S５
入賞あり？
S６
Y
N
入賞ライン上で指標を
移動
S７
ＷＩＮとして
クレジット加算
S８
リターン

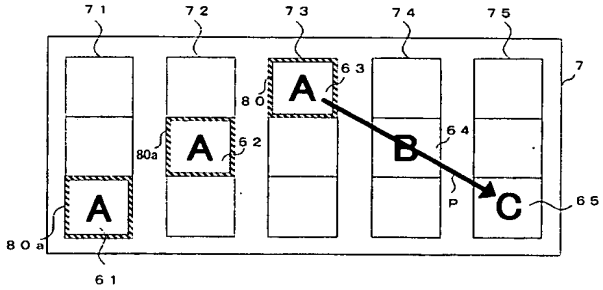
【図４】


71
72
73
74
75
7
63
64
65
P
A
A
62
B
C
80
61

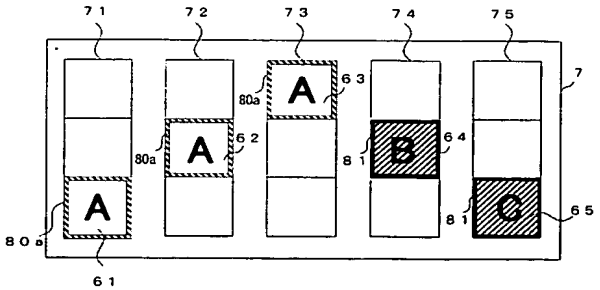
【図５】


71
72
73
74
75
7
63
Q
P
64
A
A
62
B
C
65
80a
61
80

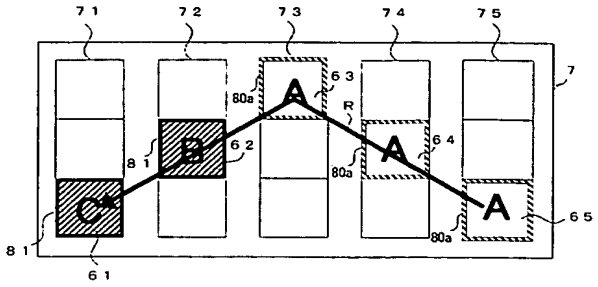
【図６】


71
72
73
74
75
7
80
A
63
80a
A
62
64
B
A
C
P
65
80a
61

【図７】


71
72
73
74
75
7
80a
A
63
80a
A
62
81
B
64
A
81
C
65
80a
61

【図８】



【書類名】　要約書

【要約】

【課題】　入賞が成立したことをわかりやすく表示すること。

【解決手段】　遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示および変動表示しているシンボルを各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行ない得る表示部７と、表示部７において予め選定された入賞ライン上で、入賞を成立させるように各シンボルが停止表示するか、あるいは停止表示したかどうかを判定する判定部と、表示部上を移動する指標８０と、入賞が成立したときに、入賞ラインに沿って指標８０を移動させることによって入賞ラインを強調化すると共に、遊技進行を司る制御部とを備える。

【選択図】　図５

特願２００２－３７４６１６

出　願　人　履　歴　情　報

識別番号　　［０００１０５６３７］

１．変更年月日　　２００２年　８月２６日
［変更理由］　　住所変更
住　所　　東京都千代田区丸の内２丁目４番１号
氏　名　　コナミ株式会社